



# POUR EN FINIR AVEC LA CROYANCE.

Christophe Pons

## ► To cite this version:

Christophe Pons. POUR EN FINIR AVEC LA CROYANCE.: UNE ANALYSE ANTHROPOLOGIQUE D'HISTOIRE DE FANTOME.. Skírnir. Hins íslenska bókmenntafélags, 1998, 172 (1), pp.143-163. halshs-00421992

**HAL Id: halshs-00421992**

**<https://shs.hal.science/halshs-00421992>**

Submitted on 5 Oct 2009

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Article paru dans *Skírnir. Hins íslenska bókmenntafélags*, 172. ár, vor 1998 : 143-163. Titre original : *Gegn þjóðtrú. Draugasaga í mannfræðilegu ljósi*.

POUR EN FINIR AVEC LA CROYANCE. UNE ANALYSE ANTHROPOLOGIQUE D'HISTOIRE DE  
FANTÔME.

*Christophe Pons*  
*Idemec - CNRS*

Dans un article qu'il consacre au concept de *þjóðtrú* (croyance populaire<sup>1</sup>), Árni Björnsson (1996) nous montre comment on a entretenu l'idée selon laquelle les Islandais croient fermement à ces « croyances parallèles ». Il lance un cri d'appel en demandant aux scientifiques de ne plus emprunter le mot *þjóðtrú* à n'importe quelle occasion, dès lors qu'il s'agit de quelque chose qui présente des qualités surnaturelles. Mais si Árni Björnsson lance cet avertissement, c'est que d'après lui le mot *þjóðtrú* est mal formulé car ces croyances populaires ne sont pas crues par toute la nation islandaise. Dès lors, selon lui, c'est un abus de langage que de dire « croyances de la nation » puisque une part minime des Islandais y croit effectivement. C'est précisément sur ce point que je voudrais discuter. Car si, comme Árni Björnsson, il me semble que le mot *þjóðtrú* est abusivement employé, ce n'est cependant pas pour les mêmes raisons.

---

<sup>1</sup> *þjóð* = nation et *trú* = croyance.

Le débat habituel concernant les *þjóðtrú* est, me semble-t-il, trop souvent focalisé sur la question ‘métaphysique’ de l’*existence* ou *non existence* des phénomènes surnaturels, et sur la question proprement islandaise : « Y croyons-nous vraiment aux *þjóðtrú*? » J’aimerais démontrer d’une part que ces interrogations ne sont pas du ressort de l’anthropologie, et d’autre part qu’elles sont plus stériles qu’autre chose, car dès qu’on pose la question métaphysique d’un phénomène surnaturel et irrationnel, on ferme alors de *facto* les pistes d’une approche sociologique.

### Des représentations mentales culturellement partagées

Avant de brandir des statistiques dans tous les sens pour montrer que les Islandais croient ou ne croient pas, il serait peut-être utile de commencer par se poser les questions fondamentales. Et pour commencer, se demander ce que veut dire le mot « croire ». Il me semble qu’on n’est jamais assez clair là-dessus. On suppose en effet que c’est là un concept sur lequel chacun s’entend, alors que c’est en fait tout le contraire. Si « croire » signifie affirmer l’existence charnelle/physique d’un être surnaturel (*huldufólk*<sup>2</sup>, *draugur*<sup>3</sup>), alors une infime minorité des Islandais croit effectivement aux *þjóðtrú*. Par contre, si croire signifie se conformer, à travers ses actes et comportements, à des représentations mentales concernant l’idée d’un être surnaturel (*huldufólk* ou *draugur*), alors l’immense majorité des Islandais croit aux *þjóðtrú*. Prenons un exemple : fort peu d’Islandais affirment croire en l’existence des *huldufólk*. Pourtant, la plupart d’entre eux se conforment à un certain type de comportements qui supposent cette existence. Si un rocher se trouve précisément à l’endroit où quelqu’un veut construire sa maison, et si une vieille personne lui raconte les *þjóðsögur*<sup>4</sup> relatant de ce rocher et des êtres surnaturels qui l’habitent, alors le *comportement culturel attendu* vis-à-vis d’une telle situation sera de modifier les plans de la maison afin de la construire quelques mètres plus loin. La plupart des Islandais se conformeront à ce comportement culturel attendu. Reprenant les termes du philosophe Gilbert Ryle (in *The Concept of mind*, 1949), Dan Sperber (1996) définit la croyance comme une « *disposition à exprimer une proposition, ou à l’accepter, ou encore à agir en accord avec elle* ». Il ajoute à cette définition la condition de l’*acte de foi fondamental*, c’est-à-dire la confiance accordée à une autorité tenue pour légitime, le plus souvent aux anciens. Dans notre exemple, la vieille personne se souvenant des *þjóðsögur* appropriées constitue cette autorité. Est-ce à dire qu’ils croient effectivement que des êtres vivent dans le rocher et qu’ils pourraient devenir méchants si on construisait une maison sur leur rocher? Non, un comportement culturel n’implique pas de *facto* une croyance. Alors, pourquoi adhèrent-ils à ces comportements culturels attendus si ils n’y croient pas? Parce qu’ils doutent? Parce qu’on dit toujours « *það er aldrei að vita* », expression courante signifiant qu’*on ne peut jamais savoir*? Il y a certes de cela, mais ce n’est pas tout. C’est aussi et surtout parce qu’un tel comportement correspond à des *Représentations Mentales et Culturelles* que la plupart des Islandais partagent vis-à-vis de la Nature. Ainsi, en apparence il s’agit d’une *croyance*, mais sur le fond c’est plutôt d’une *mentalité*, d’une *spécificité philosophique* de la culture islandaise dont il s’agit. Les *þjóðtrú* nous cachent donc bien quelque chose d’autre, et quelque chose qui ne relève pas de la croyance, mais du culturel.

Il y a donc, plus ou moins, deux manières d’étudier les *þjóðtrú*. La première me semble inefficace, la seconde proprement fondamentale.

---

<sup>2</sup> Personnes invisibles qui habitent dans les monts et rochers. *Huldr* = *caché* et *fólk* = *gens*.

<sup>3</sup> Fantôme agressif.

<sup>4</sup> Histoires/contes populaires. *Saga*, *sögur* = *histoire(s)*.

La première consiste à se demander comment et pourquoi des hommes et des femmes croyaient en des phénomènes irrationnels tels que les *huldufólk* ou les *draugar*. On cherche alors à découvrir des *mécanismes de causalité* pour chacune de ces croyances, en évoquant l'obscurité, l'ignorance, les phénomènes naturels, etc. Une telle démarche suppose deux caractéristiques fondamentales ; tout d'abord, elle postule que ces hommes et ces femmes y croyaient fermement, en tant qu'existences métaphysiques réelles. Or, sur ce point rien n'est sûr ! N'est-ce pas une hypothèse tout à fait gratuite que nous posons là ? Qui nous dit que ces hommes et ces femmes n'étaient pas comme notre Islandais actuel qui se conforme à un certain type de comportement culturel sans pour autant y croire vraiment... Ensuite, l'idée qui sous-tend une telle démarche est celle de montrer que, au fond, ces êtres surnaturels ne sont pas réels mais qu'ils sont le fruit de l'imagination. Cette question ne relève pas du domaine d'une anthropologie scientifique, mais concerne la parapsychologie et toutes les autres 'sciences' du para-normal.

La seconde manière d'appréhender les *þjóðtrú* consiste à dire que, au fond, la question métaphysique importe peu. Que les *huldufólk* et les *draugar* soient vrais ou faux, cela n'a pas tellement d'importance. Ce qui a de l'importance en revanche, c'est ce qu'ils traduisent. L'idée d'un *draugur* ou d'un *huldufólk* entraîne des comportements et des conduites spécifiques. Ce sont ces comportements qui nous intéressent car ils ne sont pas produits au hasard, mais ils sont le reflet de représentations culturellement partagées. Ainsi faisant, on substitue à l'*approche causale* (pour laquelle à chaque question correspond une réponse unique) une *démarche systémique* où les *þjóðtrú* constituent des systèmes interactifs de comportements et de « vues de l'esprit ».

Au cours de cet article, nous allons étudier l'histoire d'une famille islandaise qui dit être poursuivie par un fantôme. A aucun moment pourtant, il ne sera question de savoir si le fantôme existe réellement ou pas. Ce qui intéresse notre étude, c'est de montrer que la croyance populaire au fantôme nous donne accès à des représentations mentales spécifiques à la culture islandaise. En somme, le fantôme cache quelque chose d'autre.

### Une famille ordinaire

Le cas d'étude dont nous allons traiter à présent est une situation actuelle, vécue par des gens ordinaires. Il s'agit d'une famille qui habite l'un des villages du nord du pays<sup>5</sup>. Ces gens disent être poursuivis par un fantôme qui demeure dans la généalogie. Comme souvent dans les campagnes islandaises, cette famille est relativement importante. Les parents de mes informateurs ont eut huit enfants (un décédé), seize petits-enfants et quatre arrières petits-enfants. A cela s'ajoutent bien sûr les maris et épouses qui, dans certains cas et de part la proximité avec la belle-famille, sont parfois amenés à prendre part à cette histoire. Les membres de cette famille sont pêcheurs, employés de bureaux, ouvriers, chefs d'entreprise et certains d'entre eux ont poursuivi de longues études à l'étranger. Ce sont donc des gens ordinaires qui mènent des vies ordinaires. *A priori*, ils ne présentent même aucun intérêt spécifique sinon celui de donner la peinture d'une famille islandaise type. Mais c'est je crois précisément le rôle de l'ethnologue que de s'intéresser aux vies ordinaires et de voir ce qu'elles cachent.

J'ai rencontré cette famille pour la première fois en 1993, lorsque j'écrivais ma maîtrise d'anthropologie. A cette époque, je ne m'intéressais pas encore aux fantômes et je n'avais, par

---

<sup>5</sup> Les noms de lieux et de personnes sont bien sûr fictifs car il convient que cette famille demeure anonyme.

conséquent, interrogé personne à ce sujet. Ils ne m'ont donc rien dit. Trois ans plus tard, je retournais dans ce même village et cette fois, mon sujet de recherche était explicitement tourné vers l'autre monde. Très étonnés de me revoir après tant d'années, parlant un peu mieux l'Islandais, ils m'ont tout de suite fort bien accueilli et nous avons renoué des liens de sympathie. Je leur ai parlé de mon étude, et ils m'ont parlé de leur fantôme. J'en étais certes le premier étonné, et je leur ai maintes fois demandé si cela ne les gênait pas de parler ainsi de leur spectre à un étranger. Ils me répondaient alors : « *Non, cela nous est égal. C'est à toi de découvrir pourquoi tu es si curieux de ces choses là. Nous, nous ne faisons que te parler de choses qui existent, de choses normales, de la vie* ».

Un *atburður* (événement) va intervenir au cours de l'histoire de cette famille en 1993, peu après mon premier séjour dans leur village. Il s'agit d'un événement qui pourrait très bien faire l'objet d'une *þjóðsaga* (Dit populaire - plur. -*sögur*) car il met en scène des revenants. Il s'agit d'une transe à laquelle l'une des sœurs de la famille (Guðrún, 31 ans) a été soumise. J'emploie ici le concept d'événement en tant qu'un *processus/facteur innovant/déclenchant* à partir duquel la situation vis-à-vis du fantôme va changer. Avant cette transe, la famille était dans une situation inactive où les individus étaient passifs devant le spectre. Après la transe, ils passent à une situation active au cours de laquelle il va être question de l'affronter. Que s'est-il donc passé exactement?

### Guðrún, première victime

Depuis qu'elle est enfant, Guðrún est poursuivie par quelqu'un. Cette présence s'est vraiment manifestée à l'âge de seize ans, mais dans ses premiers souvenirs de 4-5 ans, elle se rappelle déjà d'un *vondur karl* (méchant homme) qui la regardait quand elle jouait dehors devant la maison ; elle parlait alors d'un « *méchant homme se tenant debout sans rien dire, appuyé contre le poteau téléphonique* ». Les agressions du fantôme se cristallisent dans des visions, des terreurs et des angoisses au cours desquelles Guðrún ne se sent plus maîtresse d'elle-même, mais sous l'emprise d'une présence extérieure à son être. Cette présence étrangère pénètre l'être de Guðrún sans que celle-ci ne puisse faire quoi que ce soit, sinon constater que l'intégrité de sa personne devient labile, qu'elle perd peu à peu le sentiment de soi à chaque fois que le 'méchant homme' s'approche. Cet « état d'être qui s'échappe », que Guðrún décrit par les expressions d'« iréelle réalité » ou de « sentiment d'étrangeté », renvoie à un double processus au cours duquel l'autre (le fantôme) prend la place de soi tandis que son propre soi s'éloigne.

Un soir, à la fin de l'été 1993, Guðrún ne va pas bien du tout ; elle ressent cette présence. Elle sait qu'il est là, dans son dos, la suivant pas à pas. Son angoisse croît, la peur du spectre devient insupportable. Elle décroche son téléphone, appelle son frère Siggi (46 ans) et lui dit « que le fantôme est là ». Ce dernier sait très bien de quoi sa sœur veut parler ; que peut-il faire? Il lui répond « je sais, il vient souvent me voir moi aussi, je ne peux pas t'en débarrasser ». Il n'y a donc rien que Siggi puisse faire pour elle ce soir-là, mais la tension est trop forte et Guðrún ne tient plus. Son mari étant absent, Guðrún ne peut rester plus longtemps seule avec ce fantôme. Il est tard dans la nuit, Guðrún s'enfuit de chez elle et court chez sa sœur Ingibjörg (53 ans). Quand elle arrive, sa sœur est couchée depuis longtemps. Elle la réveille brutalement, implorant son aide. Ingibjörg raconte :

« - Il était quatre heures du matin, elle était à moitié folle et me disait qu'il fallait qu'on parle. Elle n'était pas bien du tout, et puis elle s'est évanouie et est tombée en transe. C'est la chose la plus horrible que je n'ai jamais vu. Au début est venu un

esprit qui parlait à travers elle et qui nous a tout expliqué, l'enfant, la ferme, tout, ce qu'il fallait faire... Et puis après ce fut le fantôme.

- Le fantôme? demande l'ethnologue.

- Oui, la haine, le fantôme, le mal qui était en elle. Et il y avait aussi mon fils Magnús qui venait de rentrer à la maison... Et le fantôme était là... Il s'exprimait à travers Guðrún, et lorsque Magnús rentra à la maison, le fantôme tenta de le provoquer. Il lui disait "Touche moi et tu auras ce que tu veux!" Les yeux de Guðrún étaient exorbités, et le fantôme provoquait mon fils. C'était horrible, et il a fallu que je me jette sur Magnús, que je l'agrippe pour le retenir sinon il l'aurait touché...

Ensuite, quand le fantôme est parti, c'est mon grand-père maternel qui est venu (Sigurður). Guðrún ne l'a pas vraiment connu, elle était trop jeune quand il est mort et elle ne pouvait pas savoir tout ce qu'il disait. Il parlait à travers elle ; il décrivait la maison dans laquelle il avait vécu auparavant (Skipeyri) et de nombreux détails de sa vie quand il vivait là-bas. Alors il s'adressa à moi et me demanda d'aider ma sœur, de la protéger contre cet esprit, de prier pour que des protecteurs s'occupent d'elle.

- Mais lui-même, il ne peut rien faire contre ce fantôme?

- Non, c'est très difficile. Il est trop fort (le fantôme) et mon grand-père n'a pas de pouvoir si la demande ne vient pas de Guðrún... »

Voilà donc en quels termes m'a été rapporté la transe de Guðrún. Cet événement va être fondamental par la suite car il met en scène : 1) un esprit allié qui va expliquer l'origine du fantôme, sa provenance ainsi que le moyen de s'en débarrasser. 2) le fantôme lui-même qui va menacer le fils d'Ingibjörg. 3) enfin le grand-père défunt qui va venir confirmer la véracité de ces apparitions en révélant des détails de sa vie que Guðrún ne connaissait pas.

### **Drame originel et moyens de lutte**

Que raconte-t-il donc cet esprit allié? Avant son intervention, les membres de notre famille souffraient d'un mal inconnu qui les touchait à des degrés divers, ils savaient que cela remontait loin en amont dans la généalogie car le grand-père Sigurður avait eu de douloureuses expériences. Mais rien ne leur permettait d'établir un lien entre tous ces maux. Ils ne disposaient que de vagues soupçons, qu'ils exprimèrent par la suite en m'expliquant que dans la lignée maternelle, « on avait toujours su que quelqu'un nous suivait ». Mais l'origine du mal demeurait inconnue. Or, tout d'un coup, à partir de l'événement de cette transe, tous vont savoir exactement de quoi il s'agit, d'où proviennent leurs problèmes. En somme, le bouc émissaire de leurs ennuis va se montrer au grand jour.

L'origine du fantôme remonte très loin dans le passé. En fait, personne n'a aucune idée de l'époque à laquelle le *drame originel* a pu avoir lieu. Ce drame est survenu dans la ferme dénommée Skipeyri, laquelle appartenait aux ancêtres de mes informateurs. Dans cette région la vie était extrêmement dure. Les femmes tombaient souvent enceintes, et la mortalité infantile battait des records que l'Islande ne connaît plus. En ce temps là, il arrivait parfois que certains enfants soient abandonnés à l'extérieur, quand le nombre de bouches à nourrir devenait trop important par rapport à celui des hommes valides qui pouvaient partir pêcher. Cette pratique, bien que prohibée depuis la conversion de l'Islande à la foi chrétienne, demeurait néanmoins

assez fréquente<sup>6</sup>. Pourtant, elle n'en était pas moins redoutée ; abandonner un nouveau-né, c'était bien sûr le condamner à une mort certaine, mais c'était aussi s'exposer au risque de le voir revenir, plusieurs années après, tel un spectre errant dont l'âme non-apaisée réclame sa vengeance. C'est bien ainsi que l'esprit allié expliqua l'origine du fantôme de notre famille. Il s'agirait donc d'un *útburður*<sup>7</sup>, survenu il y a très longtemps et dont mes informateurs seraient aujourd'hui encore les héritiers.

Par la suite, au cours de mes nombreux entretiens avec les différents membres de la famille, la référence au thème culturel de l'*útburður* a toujours été confirmée. Ingibjörg m'expliqua : « ce fut un *útburður*, soit par meurtre, soit par abandon, mais depuis cet enfant ne peut pas reposer en paix, de l'autre côté. Il est la proie de cette force négative, de cet esprit qui vit à travers lui et qui nous harcèle tous ». On retrouve ici, clairement exprimée, la conception selon laquelle il s'agit de forces du mal prenant possession de la dépouille à la fois physique et 'morale' de l'enfant, telle que le rappelle Jón Hnefill Aðalsteinsson : « *Cette croyance nous vient des contes populaires où il est dit que des esprits malins prenaient place en la dépouille d'un enfant non baptisé qui était abandonné dehors* »<sup>8</sup>.

Ensuite, ce précieux annonciateur expliqua la marche à suivre pour se débarrasser du fantôme. Les trois individus, Ingibjörg, son frère cadet Soggi et Guðrún doivent se rendre ensemble sur les ruines de la ferme où l'*útburður* eut lieu. L'esprit allié mentionne le nom de la ferme, Skipeyri. Aujourd'hui, Skipeyri n'est plus qu'un tas de ruines et personne n'est jamais plus retourné à cet endroit depuis que Sigurður quitta définitivement la ferme avec femme et enfants en 1936. Le trio ignore tout de ce qui se produira une fois sur place, mais ils savent, selon les dires de l'esprit allié, que c'est là le seul moyen de lutte contre le fantôme.

Quand l'esprit allié quitte le corps de Guðrún à travers lequel il s'est exprimé, il cède la place au fantôme, cette fois identifié. Ce dernier va alors vivement menacer mes informateurs, en expliquant qu'il usera de tout son pouvoir pour empêcher cette expédition. Il provoquera aussi Magnús (27 ans) ainsi que Ingibjörg nous l'a expliqué au cours de l'extrait de conversation. Enfin, celui-ci quitte à son tour le corps de Guðrún pour laisser la place à Sigurður qui va confirmer toute cette histoire. Sigurður dit qu'il connaît fort bien ce spectre, qu'il eut affaire à lui toute sa vie, et il prouve ce témoignage en donnant des détails de sa vie quand il vivait à Skipeyri ; détails qui ne m'ont d'ailleurs pas été confiés, mais que Ingibjörg sait être vrais alors que Guðrún n'en savait rien.

C'est à la suite de cet événement de la transe que le fantôme va faire l'objet de véritables débats au sein de notre famille, que des avis vont diverger et que des prises de positions vont clairement distinguer les membres de la famille. La question fondamentale va être : « Devons-nous aller à Skipeyri ou pas ? » Cette question va d'une certaine manière diviser la famille en deux catégories : ceux qui veulent y aller et les opposants à cette expédition.

Lors de l'été 1994, le trio se prépare à partir pour Skipeyri. Une date est fixée. Mais Ingibjörg fait alors l'erreur de parler à sa mère Hildur (74 ans, fille de Sigurður) de ce projet d'expédition, ce qui déclenche chez elle une colère folle que personne n'explique. Elle prétexte, entre autre, qu'elle ne veut pas que les fermiers environnants voient ses enfants sur les ruines de cette ferme, qu'elle en aurait honte si tel était le cas et jure de s'opposer à eux par tous

<sup>6</sup> Les sources à ce sujet étant inexistantes, on peut seulement supposer que cette pratique fut poursuivie pendant longtemps, si l'on en juge à la part importante que lui confère le folklore du début du siècle.

<sup>7</sup> Littéralement *porté à l'extérieur*, ce qui signifie un fantôme par abandon d'enfant.

<sup>8</sup> « *Sú trú kemur fram í þjóðsögum að útburðir geti verið draugar þannig til komnir að púkar taki sér bústað í óskírðum börnum sem út hafi verið borin.* », Þjóðtrú in Hjalti Hugason og Jón Hnefill Aðalsteinsson, 1988; bl.376.

les moyens si elle entend encore parler de cette histoire<sup>9</sup>. Mais il est une autre raison à cette opposition, plus fondamentale semble-t-il ; Hildur assimile l'enfant tué dans la ferme de Skipeyri à son propre enfant (également dénommé Magnús), dernier de la lignée, qui est mort en bas âge lorsqu'il avait sept mois. Pour Ingibjörg, il s'agit là d'une confusion entretenue par le fantôme lui-même. Selon elle, le fantôme maintiendrait volontairement Hildur dans cette erreur car aussi longtemps qu'elle confondra les deux enfants, elle s'opposera à l'expédition. « Pas du tout » rétorque Siggi, « elle n'est pas stupide et elle sait très bien de quoi on parle! » Par cette objection, Siggi reconnaît le point de vue de sa mère et affirme l'implication de son petit frère décédé. L'expédition est alors ajournée.

L'été suivant, en 1995, Guðrún et son mari Ásgeir (35 ans) tentent de se rendre à Skipeyri en cachette du reste de la famille. Le but de l'anonymat de leur démarche est de ne pas s'attirer les foudres des opposants à cette expédition, dont Hildur en tête. Ásgeir devient alors un participant bien qu'il n'ait jamais été agressé lui-même par le fantôme. Mais leur véhicule tout terrains tombe en panne et ils passent tout leur week-end à réparer et rapatrier l'engin. Cet incident sera raconté aux frères et sœurs qui l'expliqueront comme les manifestations des actes du fantôme.

En été 1996, malgré les réticences de Siggi, le trio parvient à décider d'une date pour se rendre à Skipeyri. Le silence est de mise car l'affaire ne doit parvenir sous aucun prétexte aux oreilles de Hildur. Pourtant, une nouvelle opposante à cette expédition va se faire entendre ; il s'agit de Björk (38 ans), l'épouse de Siggi, qui défend à son mari de se rendre sur ces lieux malfaisants. Elle dit qu'il vaut mieux laisser les choses telles qu'elles sont, qu'on ne sait jamais ce qu'il peut arriver. Quoiqu'il en soit, elle jure de les empêcher. Elle y parvient effectivement, en accouchant du fils de Siggi quinze jours avant terme, précisément la nuit précédant le départ de l'expédition.

On entre ainsi dans une nébuleuse de rapports familiaux. Plus on avance dans la connaissance de l'histoire du fantôme, plus les individus sont nombreux et divers, ayant chacun leurs propres histoires de vie mais toujours le même dénominateur commun, invisible à l'ethnologue et néanmoins partout présent : le fantôme.

### **Une nébuleuse d'interactions sociales**

Si nous reprenons maintenant ce que nous savons de l'histoire de cette famille, nous pouvons présenter les choses ainsi :

Il y a tout d'abord Guðrún qui souffre depuis fort longtemps du spectre et qui va entraîner toute la famille dans une aventure spectrale à partir de l'événement de sa transe. Siggi prétend lui aussi souffrir des agissements du fantôme. Mais à la différence de Guðrún, ses souffrances ne se manifestent pas au travers de visions ou d'angoisses ; il accuse en revanche le fantôme d'être à la source d'une série de tracas inhabituels qui ne cessent de l'ennuyer depuis déjà plusieurs années. Ces petits malheurs en série ne sont jamais très graves mais révèlent néanmoins une malchance anormale. Les exemples concrets de cette malchance sont les suivants. Siggi mentionne en premier lieu ses deux bateaux qui se sont échoués durant l'hiver 1996, ce qui ne lui était encore jamais arrivé durant toute sa vie de pêcheur. Les réparations furent moins onéreuses que prévu, mais ce fut tout de même un souci majeur. Ensuite, l'un des moteurs de son bateau principal a brûlé alors qu'il venait tout juste d'être révisé, ce qui confère

---

<sup>9</sup> Ses enfants lui ont bien expliqué que la région est à présent déserte mais cet argument n'a rien changé à sa position.



un caractère d'autant plus anormal à l'incident. Et puis, il y a eu aussi la faillite de l'entreprise dans laquelle il s'était investi avec l'un de ses frères, la dette d'argent que celui-ci ne lui rembourse pas et l'inévitable crédit qu'il a du endosser durant ces trois dernières années. Cependant, à chaque fois, tous ces ennuis sont évoqués sur un ton allusif qui montre bien que Siggi ne sait pas trop jusqu'à quel point tout ceci est effectivement l'œuvre du fantôme. De manière générale, ses propos manquent toujours d'assurance et il préfère demeurer distant en parlant de « désordre anormal de la vie matérielle ».

La sœur aînée, Ingibjörg, va jouer un rôle fondamental parce qu'elle affirme l'existence du fantôme : elle dit être hors de portée du fantôme car elle est entourée de puissants *verndarandar* (esprits protecteurs). Mais elle est directement concernée par le spectre à cause de son fils Magnús, qui est considéré par toute la famille comme une victime du fantôme. Il est le « mauvais fils » qui ne travaille pas, ne fait rien et boit beaucoup trop. Magnús aussi a toujours été *skyggn* (voyant). Il a le comportement étrange d'un jeune homme taciturne, alcoolique, n'ayant pas d'amis et pouvant être violent quand il boit. Þórður (53 ans), le mari d'Ingibjörg, n'est pas une victime du fantôme, de même que Ásgeir, le mari de Guðrún. Ils sont en dehors du processus car cela ne concerne pas leurs familles, mais celle de leurs femmes. Néanmoins, ils consentent au discours sur le fantôme. Selon Þórður, le problème d'alcoolisme de Magnús n'est que la conséquence d'un autre problème : le fantôme. Par ailleurs, Magnús n'est probablement pas exempt d'un quelconque héritage spectral qui lui viendrait de son oncle défunt à sept mois, et qui porte le même prénom. Pour Siggi et Hildur, il y a effectivement une claire analogie entre le spectre, l'oncle et le neveu. Bien sûr, Ingibjörg refuse de considérer ainsi la question, car si tel est le cas, alors son fils Magnús hérite en droite ligne, par la voie onomastique, de tout le 'capital malheur' lié au fantôme. C'est là un point de litige qui opposa maintes fois Ingibjörg à son frère et sa mère. Ainsi, l'oncle défunt Magnús, fait lui aussi intégralement partie de l'intrigue quand bien même il n'est plus de ce monde.

Il en va de même de Sigurður, le grand-père défunt. Né en 1896, Sigurður était un homme étonnant qui impressionnait toujours tous ceux qu'il rencontrait, car il était doué du don de double vue, prédisant l'avenir, voyageant en rêve et retrouvant toutes sortes d'objets perdus. C'était un homme simple qui était apprécié car il n'usait pas de son pouvoir à des fins cupides ou malhonnêtes. Quand on lui demandait de retrouver quelque chose ou de voir ce qui s'était passé, il s'asseyait dans son fauteuil et s'endormait rapidement. À son réveil, il racontait ce qu'il avait vu, décrivant avec précision les lieux où se trouvaient les effets désirés. On se rendait alors sur place et Sigurður avait toujours vu juste. Mais Sigurður ne voyait pas que des choses utiles et agréables. Son don de voyance lui réservait souvent de mauvaises surprises. Ses petits-enfants savent qu'il lui arrivait de lutter la nuit contre un esprit. Il avait mentionné plusieurs fois ces batailles nocturnes à ses proches, mais sans jamais donner d'identité précise quant à son assiégeant. Suite à l'événement de la transe, l'agresseur fut enfin identifié. Sigurður est un caractère essentiel de cette aventure car il fait le lien temporel entre l'*histoire mythique* de l'origine du fantôme et l'*aventure actuelle* de notre famille. Sigurður vécu à Skipeyri jusqu'en 1936 et décéda en 1976.

Nous pouvons également citer Brýndis (40 ans), l'une des sœurs de la famille, qui a fait deux fois l'expérience du fantôme mais qui ne veut plus en entendre parler. Au cours d'une conversation, elle m'expliqua qu'elle sait qu'il existe car il essaya de l'approcher. Mais Brýndis a une méthode : quand elle sent que le spectre approche, elle se débat, elle crie jusqu'à ce qu'il s'en aille. Jusqu'à présent cela fonctionne. Elle connaît donc bien cet héritage familial mais, dit-elle, « il y a des choses que je veux tenir loin de moi car je me porte bien mieux ainsi. Je ne veux rien savoir de ce fantôme, qu'il soit loin de moi et que je vive en paix ».

Enfin, nous avons vu que Björk et Hildur vont jouer chacune, pour des raisons diverses, les rôles d'opposantes à « l'expédition mythique ».

### Héritage et identité

Il est bien clair que Guðrún a une forte part de responsabilité dans le processus de répercussion en chaîne des discours sur le fantôme. Si elle n'était pas tombée en transe, il est probable que le fantôme n'aurait pas pris une telle dimension. Il serait certainement demeuré à l'état indéfini d'un vague souvenir dont parlait parfois le grand-père. Peut-être aurait-il été évoqué en certaines circonstances lorsque des incidents anormaux seraient alors survenus. Mais en tout cas, il ne serait certainement pas devenu cette référence commune qui unit (et parfois désunit) la famille.

Nous ne pourrions jamais affirmer quoi que ce soit à propos de cette fameuse transe. L'hypothèse d'une manipulation consciente de la part de Guðrún, d'une supercherie dont le but ultime serait de faire tomber naïvement l'ensemble de la famille dans un piège me semble peu convaincant ; on voit mal en effet les motivations d'une telle machination qui mettrait Guðrún au premier rang des possédées. Quelle que soit la part d'influence inconsciente qu'il faut accorder à cette transe, j'aimerais surtout attirer l'attention sur un aspect qui me semble être anthropologiquement fondamental : dès que l'aventure spectrale est lancée (c'est-à-dire à partir de l'événement de la transe), les autres membres de la famille y participent activement, définissent leurs rôles et positions au sein de cette affaire et vis-à-vis du fantôme. En somme, le discours de Guðrún est immédiatement récupéré par le reste de la famille. C'est cette récupération quasi-instantanée, plus que le contenu de l'histoire, qui confère sa pertinence à notre cas d'étude. A peine le mécanisme est lancé, il trouve tout de suite ses auditeurs et participants jusqu'à devenir autonome. Quand bien même Guðrún a été l'initiatrice de l'histoire, l'aventure du fantôme ne lui appartient plus. Elle a été récupérée et interprétée par son entourage familial ; un micro-processus (le comportement de Guðrún) entraîne donc un macro-bouleversement des représentations mentales au sein de la famille (le groupe entier modifie son comportement vis-à-vis du spectre). Ainsi, à partir des *angoisses spectrales* d'un seul individu, nous plongeons dans une nébuleuse d'interactions autour du même thème, et qui concerne au bas mot neuf personnes<sup>10</sup>. Il semble que chacun, de façon inconsciente et indépendante, trouve son compte en la figure du spectre-enfant. Pour chacun des individus, le spectre exprime des réalités différentes sur le fond, mais semblables quant à la forme : angoisses spectrales (Guðrún, Brýndis), souvenir douloureux du décès d'un enfant (Hildur), problèmes financiers et malchance (Siggi), alcoolisme et malheur (Ingibjörg, Magnús). Ainsi, chacun des acteurs dispose d'une liberté d'action, chacun peut attribuer ce qu'il veut aux agissements du spectre, mais aucun n'échappe à la nécessité de gérer l'héritage de ce fantôme.

Le spectre est donc une référence commune, voire un instrument consensuel au sein de cette famille ; les individus se partagent l'héritage d'un spectre, et quand bien même ce capital est douloureux, il les réunit néanmoins car il leur appartient en propre. Il est leur héritage ! Rappelons en effet que les seuls concernés par ce fantôme sont les descendants de la lignée maternelle. Le père d'Ingibjörg, de Siggi et de Guðrún n'a jamais participé à aucune de ces conversations sur le fantôme. Il est bien sûr au courant, mais il ne se prononce pas car cela ne le concerne pas. Guðrún dira même une fois : « ce n'est pas sa famille ! » En revanche, il en est tout autrement pour Hildur qui fut la dernière enfant à naître à Skipeyri, de même que

---

<sup>10</sup> Guðrún, Ingibjörg, Siggi, Magnús, Hildur, Brýndis, Björk, Þórður, Ásgeir pour les vivants. Sigurður et Magnús pour les décédés.

Sigurður, dernier fermier d'une longue lignée de fermiers-pêcheurs qui vécurent à Skipeyri pendant plusieurs siècles. Ces siècles d'héritage ne sont pas restés dans cette région à présent désertée, mais ils ont suivi les descendants qui ont déménagé. Ainsi, le spectre est non seulement leur héritage, mais il est aussi leur identité.

### Une spectralité sans fin

Un autre problème mérite une attention particulière. Comment se fait-il que notre famille ne parvienne pas à se rendre à Skipeyri? Mes informateurs expliquent bien sûr que c'est le fantôme qui les empêche de mener à bien cette expédition. Je voudrais néanmoins proposer une autre hypothèse. Si nous prenons une distance anthropologique avec leur aventure spectrale, et si nous l'étudions du point de vue des mécanismes qui la sous-tendent, alors on comprend que cette histoire spectrale ne peut pas finir car personne n'échappe jamais à son héritage. A ce niveau, une première comparaison avec la littérature des *þjóðsögur* s'impose.

Dès lors qu'on se penche sur la littérature des contes populaires d'un pays (qu'ils soient d'Islande ou d'ailleurs), on s'aperçoit très vite que ceux-ci se divisent souvent en deux catégories. La première est constituée par les contes dont la structure morphologique du récit est générique (c'est-à-dire attendue et repérable, dénommés *fabulates* selon Von Sydow) tandis que la seconde échappe à toute structure récitale (dénommés *memorates*, toujours selon Von Sydow, 1931).

La première catégorie rassemble des contes du type de ceux étudiés par Vladimir Propp (1928) et l'école structuraliste qui l'a suivi. Ces contes suivent un ordonnancement structural commun, découpé en un certain nombre de fonctions qui, grossièrement, modèlent toujours les récits de la même manière. Les contes de cette première catégorie ont toujours fait l'objet d'une très grande attention de la part des folkloristes, car ils permettent des études comparatives de grande envergure. A l'opposé de ces contes populaires ordonnés, prévisibles et sans frontières, se trouvent les enfants terribles de la seconde catégorie ; il s'agit bien sûr de tous les autres contes (qui du coup ne sont plus nommés ainsi) dont personne ne veut s'occuper car ils sont indisciplinés, désordonnés, échappent à tout modèle structural et, par conséquent, ne se prêtent pas aux analyses comparatistes : le seul comparatisme possible est celui des 'motifs', c'est-à-dire en fonction des contenus (thèmes folkloriques abordés) et non plus des structures. Difficilement utilisables, les folkloristes ne leur accordent souvent qu'un intérêt mineur, parfois s'en détournent carrément. La *memorate* est définie comme « *accounts of actual experience at either first or second hand and almost always connected with some landmark, locality or person* » (Christiansen, 1958: 5)<sup>11</sup>.

Si on revient maintenant à l'Islande, on s'aperçoit tout d'abord que les contes populaires islandais n'échappent pas à ce découpage, ensuite que les *draugasögur* (histoires de fantôme) appartiennent dans leur grande majorité à la deuxième catégorie. Les chercheurs islandais qui se sont intéressés aux *draugasögur* des recueils de *Þjóðsögur* se sont tous aperçus de ce fait, que Kjartan G. Ottósson (1983 :17) reprend en ces termes : « *ce sont des légendes d'expériences surnaturelles qui sont appelées à l'étranger 'memorate', c'est-à-dire 'mauvaise expérience de légende'* »<sup>12</sup>. Les caractéristiques principales de ces *reynslufrásagnir* (histoires/rapports d'expériences) sont d'une part leur extrême précision identificatrice (Triple localisation au sens

<sup>11</sup> Sur l'impossibilité de les étudier structuralement, voir aussi Antti Aarne's & Stith Thompson, 1973, pp.7 et suiv.

<sup>12</sup> « *þessar frásagnir af "yfirnátúrlægri" reynslu kallast á erlendu máli "memorat", sem hér verður þýtt "reynslufrásagnir"* ».

où la *þjóðsaga* nous renseigne toujours sur le lieu, l'époque et les concernés, souvent même les généalogies entières. Voir à titre d'exemple l'étude des *draugarsögur* de Hjaltastaður, Garpsdalur, Núpur, Geitdalur et Hvammur par Árni Óla, 1964.), et d'autre part leur forme non achevée ; Comme le souligne Einar Ól. Sveinsson, « *le conte populaire islandais est un conte légendaire qui n'a pas de sens. Sous bien des aspects, très souvent, l'histoire est inachevée* » (1940 : 8) <sup>13</sup>.

Or il n'y a rien d'étonnant à constater cette spécificité des *þjóðsögur* qui nous parlent de spectres : elles n'ont jamais de fin, ni même de structure ! Dans la quasi-totalité des cas, la mémoire orale ne semble avoir retenue que des événements épars, dont elle s'est attachée à les faire coïncider ensemble. Beaucoup de ces *þjóðsögur* relatent d'événements subits et brefs. De ce point de vue, elles ressemblent à des faits divers d'une autre époque, faits divers qui faisaient pourtant le quotidien des gens ordinaires et, probablement, l'objet de leurs 'rumeurs'. Il s'agit donc bien d'une littérature des gens ordinaires, une littérature du peuple, au sens où elle ne s'apparente ni aux sagas du haut Moyen-Age, écrites par des élites qui connaissaient les règles structurales du récit, ni aux contes merveilleux internationaux dont la morphologie a été largement démontré par V. Propp et les structuralistes. Textes sans fins, sans commencements ni logiques, brides de vies, tranches d'existences, les *þjóðsögur* nous proposent une lecture populaire des vies ordinaires. Le quotidien événementiel vu et raconté à travers les yeux de la foule. Pas de grands textes mythiques donc, ni de textes sur l'origine de quoique ce soit. Non, simplement de la rumeur compilée, de la « rumeur ordinaire et populaire qui raconte à "tout le monde" les dérisoires existences » (de Certeau, 1990 : 15). Peut-on seulement compter le nombre de fois où apparaît la spectralité dans les *þjóðsögur* ? Présences irréductibles, invisibles ou visibles, présentes et à la fois absentes, mais jamais tuées. Le fantôme ne meurt jamais. Il demeure en suspend...

Le Spectre, c'est donc l'essence même de l'insaisissable, de l'informe. Et la *þjóðsaga* est à son image : texte informe qui échappe à toute structure, et dont l'unique spécificité est de ne jamais finir.

Il en va de même de l'histoire de notre famille. Leur spectre est insaisissable, il se présente toujours dans l'événementiel d'une apparition furtive, et paradoxalement il ne cesse de durer, de durer dans la généalogie. Le fantôme nous parle toujours de *Généalogie*, de *Temps* insaisissable et d'un *Héritage* symbolique qui porte le nom du lieu. Shakespeare l'avait bien compris dans Hamlet, lorsqu'il présentait le spectre en ces termes « *The time is out of joint!* » Dès lors qu'on appartient à une lignée on hérite. Si Siggí, Ingibjörg et Guðrún ne parviennent pas à aller à Skípeyri, c'est qu'ils ne peuvent échapper à ce qu'ils sont, ils ne peuvent échapper à leur héritage <sup>14</sup>.

### Þjóðsaga ou histoire vécue ?

Je voudrais à présent éclaircir la question qui a trait à l'*útburður*, et montrer que ce thème folklorique n'est pas là au hasard. S'il s'agit ici d'un *útburður* plutôt qu'un *uppvakningur*, d'un *móri* et non pas d'une *skotta* <sup>15</sup>, c'est à cause de raisons sociologiquement intrinsèques à l'histoire de cette famille...

<sup>13</sup> « *Þjóðsagan er frásögn í sundurlausu máli. Það geta verið í henni vísur, jafnvel margar, en sjálf sagan er óbundin* ».

<sup>14</sup> Sur le concept d'*Héritage Spectral*, voir Derrida 1993.

<sup>15</sup> Respectivement trois types de fantômes : mort envoyé par sorcellerie, fantôme errant masculin, fantômette.

Si on reprend le discours mythique tel qu'il a été annoncé par l'esprit allié, on s'aperçoit qu'il peut très facilement être présenté sous la forme d'une *þjóðsaga*, telles qu'on les découvre dans les recueils des folkloristes islandais du XIX<sup>ème</sup> siècle. Puis-je me permettre ici de m'essayer à l'exercice de la composition de la *þjóðsaga* de notre famille? Elle commencera ainsi, en nous présentant tout d'abord le lieu de Skipeyri et la généalogie des individus concernés. Elle dirait ensuite que depuis des siècles des fermiers vivent là, que la terre est fertile et les eaux poissonneuses. Et puis, interviendrait le méfait, l'apparition spectrale. On raconterait alors l'histoire d'un *útburður*, probablement le cri d'un enfant et puis son fantôme qui reviendrait sans cesse hanter les lieux. Notre *þjóðsaga* s'achèverait ainsi, c'est-à-dire sur une non-fin puisque le fantôme demeurera dans la généalogie, encore et encore. De bouche à oreille cette *þjóðsaga* serait répandue, et d'autres *atburðir* viendraient s'y ajouter. Enfin, les derniers descendants de cette généalogie rapporteraient les événements étranges qui leurs seraient arrivés. Sigurður par exemple serait maintes fois au centre de ces événements, et plus près de nous toute la famille que nous connaissons. Toutes leurs aventures spectrales, toutes leurs expériences feraient ainsi l'objet de petites *þjóðsögur* qui ne nous apprendraient rien d'autre que l'héritage d'une présence spectrale qui ne finit pas. Ce travail a déjà été fait, avec une autre famille islandaise, tout aussi ordinaire que celle que nous étudions maintenant. Je fais référence ici à la Nouvelle de Þórbergur Þórðarson qu'il a écrit à propos des phénomènes surnaturels du Viðfjörður (1945). Que nous racontent donc les *þjóðsögur* qu'il a compilé ensemble dans cette Nouvelle?

Elles nous parlent d'un lieu, d'une famille et d'une série d'événements plus ou moins sans liens directs les uns avec les autres, et au cours desquels apparaît une spectralité flottante, insaisissable. En lisant la nouvelle de Þórbergur Þórðarson, on a le sentiment qu'il nous manque quelque chose de fondamental pour percer le mystère de cette spectralité qui plane au dessus de la famille, et qui les suit jusqu'à Reykjavík où ils viennent finalement habiter. Mais après Þórbergur Þórðarson, personne n'a plus rien écrit sur le Viðfjörður et les *þjóðsögur* ont cessées d'être transcrites. On pense alors que l'histoire du fantôme du Viðfjörður est terminée. Il serait peut-être pourtant intéressant de poursuivre de nouvelles recherches auprès des descendants actuels de cette famille, pour s'assurer que la spectralité s'en est bien enfuie. Je n'en suis pas tout à fait convaincu.

En quoi l'aventure de notre famille se distingue-t-elle de la nouvelle de Þórbergur Þórðarson? L'unique différence tient je crois à fort peu de choses. L'une est une compilation de genres narratifs (les *þjóðsögur* du Viðfjörður), l'autre est une compilation de genres actifs (les vies de mes informateurs). En somme, ce qui arrive aujourd'hui à cette famille ordinaire, c'est une *þjóðsaga*. Mais c'est une *þjóðsaga* prise dans son actualité. Elle n'est pas un texte narratif relatant d'événements temporellement révolus, mais une situation sociale réelle qui s'exprime au travers de la symbolique d'un fantôme. Le fantôme est donc la représentation mentale culturellement partagée au sein de cette famille. Or cette représentation ne traduit pas une croyance, mais une situation sociologique.

Quelle est donc la situation sociologique qui s'exprime, dans cette famille, à travers le symbole du fantôme? Si je dis que le fantôme de cette famille traduit une situation sociologique, alors on m'objectera que l'histoire mythique du drame originel, annoncée par l'esprit allié, ne relève pas de la sociologie de cette famille, mais bien des *þjóðtrú* islandaises sur l'*útburður*. Ainsi, me dira-t-on, il y a un substrat de croyance irrationnelle en l'*útburður*. A cela je répondrai qu'il faut regarder de plus près. Saisir une histoire de fantôme dans sa forme active (c'est-à-dire non pas comme un texte figé) nous permet de faire des observations étonnantes. Si on compare en effet l'histoire mythique annoncée par l'esprit allié avec la biographie (l'histoire de vie) de notre famille, alors on s'aperçoit qu'il s'agit de la même histoire.

Il existe, dans la biographie de notre famille, un événement central qui fait écho à l'événement central de l'histoire mythique : c'est le décès de Magnús. Il est remarquable que les informateurs ne font pas explicitement le lien entre le décès métaphorique de l'enfant de

Skipeyri et celui, réel, du frère cadet. Seule la mère trahit cette analogie tandis que Ingibjörg et Guðrún parlent de « méprise ». Siggí adopte alors une position ambiguë vis-à-vis de ses sœurs, reconnaissant l'analogie probable entre les deux enfants. Quant à Magnús, le neveu de l'enfant défunt et fils d'Ingibjörg, il constitue une preuve de cette analogie symbolique en tant que victime du fantôme par la voie onomastique.

A partir de cette analogie entre les deux enfants, on s'aperçoit que l'histoire mythique et la biographie de la famille suivent très précisément le même cheminement. Leurs itinéraires s'articulent autour du drame, mythique et familial, du décès d'un enfant en bas âge, en tant que mécanisme à partir duquel on passe d'une situation d'ordre et de bonheur à une situation de désordre et de malheur, caractérisée par la présence du spectre.

Le tableau suivant met en parallèle les deux sous-histoires en montrant comment l'histoire mythique propose une lecture culturelle et métaphorique d'un événement survenu dans la vie de cette famille. Il montre très clairement comment se manifeste l'analogie, dans la phase II, entre l'enfant Magnús et l'enfant Spectre.

Nous ne courons pas, me semble-t-il, un grand risque interprétatif si on suppose effectivement que le décès de l'enfant Magnús a joué un rôle majeur dans l'élaboration de l'aventure spectrale de la famille. Ce décès a ainsi constitué un traumatisme éloquent pour certains des individus. Il apparaît alors que l'aventure spectrale de la famille plonge ses racines dans l'histoire vécue des individus, et propose une lecture folklorique des scènes de la vie quotidienne.

<u>histoire mythique</u>	<u>biographie familiale</u>
<b>I.</b>	
Plusieurs générations vivaient paisiblement et sans ennui dans la ferme de Skipeyri.	La famille vit sans ennui dans son village. Naissance des six premiers enfants, puis naissance de Guðrún.
<b>II.</b>	
Naissance et meurtre d'un nouveau-né, décrit comme un cas d' <i>útburður</i> .	Naissance et décès du huitième enfant, Magnús. Guðrún est alors âgée de 3 ans, Siggí et Ingibjörg, 15 et 24 ans.
<b>III.</b>	
Apparition du fantôme ennuyant toutes les générations qui habitent Skipeyri. Il s'agit d'un enfant dont l'âme n'est pas apaisée. Le fantôme suit les derniers héritiers de la ferme et quitte Skipeyri. A présent, il continue de les importuner dans leur village.	Guðrún parle d'un 'méchant homme', Ingibjörg accouche d'un garçon qu'elle nomme Magnús et les différents individus souffrent d'un esprit inconnu.
<b>IV.</b>	
<b>Conjugaison des deux récits en une seule histoire</b>	
Identification officielle du fantôme par l'Esprit Allié et explication des moyens de lutte.	Naissance officielle du fantôme suite à l'événement de la transe de Guðrún et des révélations de l'Esprit Allié.

## La raison sociale

Maintenant, à la lumière de ces dernières observations, nous pouvons reconsidérer la transe de Guðrún. Sans pour autant vouloir entrer dans une approche psychanalytique, je voudrais néanmoins proposer quelques éléments d'hypothèses.

Lorsque Magnús décède, Ingibjörg est âgée de 24 ans, Siggí et Guðrún 15 et 3 ans. Que Hildur aie été affectée par cette mort, on le comprend aisément. Elle en manifeste d'ailleurs aujourd'hui encore les stigmates puisqu'elle établit clairement l'analogie entre son fils et le spectre. Siggí adopte le même comportement que sa mère et reconnaît aussi cette analogie. La réaction d'Ingibjörg refusant l'analogie se comprend, ainsi que nous l'avons vu, par rapport à son fils qui est l'homonyme de l'enfant décédé. Mais pour ces individus, et quel que soit le degré du traumatisme lié à la mort de l'enfant, cet événement n'a pas fait l'objet d'un choc émotionnel insurmontable. Qu'en est-il de Guðrún, qui n'avait alors que trois ans, et dont il ne faudrait pas sous-estimer les capacités de compréhension et d'assimilation de son environnement? Elle a effectivement vécu le décès de son petit frère à l'âge de la plus tendre enfance, et on peut supposer que cette disparition ait constitué un traumatisme de type inconscient. Ensuite, le substrat culturel et folklorique qui resurgit à travers l'aventure spectrale ne serait que la traduction culturelle d'un événement psychologique. Je ne veux pas tirer ici de quelconque conclusion à partir de ces observations. Comme je l'ai dit plus haut, l'événement de la transe demeure un aspect de la question qui conserve sa part de secret. Mais l'exemple de cette famille nous montre clairement que la croyance populaire au fantôme, et plus spécifiquement à l'*útburður*, n'est pas une suite de comportements irrationnels. L'histoire de cette famille connaît une rationalité. Leur croyance au fantôme n'est pas sans fondements. D'une certaine manière, et quel que soit ce qui s'est passé lorsque décéda Magnús, il est manifeste que le fantôme traduit son souvenir. Mais pour retrouver ce souvenir, pour retrouver la genèse du fantôme, pour comprendre ce que traduit la croyance populaire, il faut retourner au vécu de ceux qui le vivent, observer les histoires de vies et y découvrir l'événement déclencheur qui a fait basculer ces gens, à un moment donné de leurs vies, dans des situations où le spectre existe.

Il y a donc des raisons inconscientes à toute croyance. Les membres de cette famille ne sont probablement pas conscients de l'analyse que je donne ici de leurs cas. Mais c'est justement parce que la croyance a des causes sociologiques inconscientes qu'elle exprime aussi clairement les traits d'une mentalité, d'une culture. Bien sûr, si on limite son approche des *þjóðtrú* aux recueils des folkloristes du siècle dernier, un tel travail est impossible. Car c'est bien là ce qu'il nous manque pour comprendre les *þjóðsögur*! Il nous manque les histoires vécues, les biographies familiales. La Nouvelle de Þórbergur Þórðarson nous le fait bien sentir. Le fantôme de la famille du Viðfjörður traduit quelque chose, mais ce quelque chose nous est inaccessible car nous ne pouvons plus faire la sociologie de ces gens.

## Pour en finir avec la croyance...

J'ai séjourné plus d'un an dans les campagnes du nord, à rencontrer toute sorte d'individus et à leur poser des questions en rapport à l'autre monde. Au cours de ces mois d'enquête, chaque jour je collectais des histoires d'*aftur-göngur* (revenant), de *vitarnir* (apparitions), de *fylgjur* (suiueuse), de *draumarnöfn* (rêves où les morts apparaissent et demandent à ce que les nouveaux-nés portent leurs prénoms), mais aussi les récits de vie de personnes *skyggn*, des comptes-rendus de contacts avec les ancêtres défunts. Chaque soir je lisais les *þjóðsögur* de Jón Árnason, de Arngrímur Bjarnason, de Davíð Ólafsson et bien d'autres encore. Et quand je

comparais ces deux matériaux, les *þjóðsögur* et mes entretiens, je me demandais quelle était la différence. Il n'y en avait pas, ou plutôt si, une seule différence : je pouvais analyser mes entretiens à la lumière de ceux qui me les racontaient. C'est ce que j'ai essayé de faire ici avec cette famille. J'espère qu'on aura saisi que, appréhendées de cette manière, les *þjóðtrú* ne sont plus simplement des superstitions sans rationalité, mais qu'elles nous donnent accès à des représentations mentales qui nous parlent de la culture islandaise.

Les populations humaines interprètent toujours les phénomènes de leurs environnements à travers les prismes de leurs cultures, c'est-à-dire des représentations publiques et mentales qu'ils ont en commun. Les représentations culturelles liées au religieux - et de manière générale à tout ce qui relève du *croyable* - sont celles qui évoluent probablement le moins vite, qui présentent la plus forte inertie dans les processus de mutation. En conséquence, les représentations culturelles qui étaient actives au temps où étaient écrites les *þjóðsögur* sont, dans une large mesure, toujours en fonction aujourd'hui. Le travail de l'anthropologue consiste à les faire resurgir à la surface. Avec les *þjóðtrú*, nous avons donc affaire non pas à des croyances, mais à ce que Dan Sperber appelle des représentations culturelles de longue durée, dont le principe de pérennité s'explique par un acte de confiance voué à ce qui est ancien. La référence aux anciens comme une référence commune et légitime est ainsi souvent usitée pour confirmer ce type de représentations culturelles : « Avant les gens disaient que... », « Les anciens voyaient plus que nous ne voyons... », « Les anciens étaient plus proches de la nature... », « Les anciens rêvaient et usaient de leurs sens... », etc. Toutes ces expressions reviennent constamment servir l'argumentation de la véracité des phénomènes surnaturels. Les anciens sont ainsi la référence commune et légitime, l'autorité qui tient lieu de crédit pour l'incroyable.

J'ai essayé d'autre part de montrer que ces représentations culturelles ont trait à la généalogie, à l'héritage et à la conception particulière d'un temps qui ne finit pas. *Famille*, *Héritage* et *Temporalité* sont en effet à mon sens des notions fondamentales et incontournables dès lors qu'on veut faire de l'anthropologie en Islande. Culture étonnante qui nous offre le rare paradoxe de l'Héritage des grandes lignées. Or ces notions sont toutes réunies en la figure du fantôme. D'une certaine manière, le *draugur* me semble être un détail d'une grande pertinence pour une étude de la culture islandaise. Il porte en lui toutes les spécificités culturelles du long héritage de cette histoire immobile.

Mais pour faire parler le fantôme sur ces *représentations culturelles* fondamentales, il faut tout d'abord se libérer du faux problème de la *croyance*. Si on limite l'étude des fantômes aux récits historiques, populaires et savants, on bute chaque fois sur la même idée de coercition sociale, comme si les histoires de fantômes avaient été inventées pour faire peur. Certes elles font peur, mais cette peur n'est que la conséquence, non la cause ! Le contenu premier du fantôme est ailleurs. Dès lors qu'on saisit des histoires de fantôme en cours (et elles ne manquent pas !), on s'aperçoit alors qu'elles traduisent d'autres logiques proprement culturelles.

Si donc je parlais au début d'une *famille ordinaire*, c'est que derrière le masque du fantôme se cachent les traits d'une culture qui appartient à tous les Islandais.

« *Römm er sú taug, er rekka dregur föður-tína til* »<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> « Puissante et mystique et cette amarré qui retient l'homme à sa terre familiale », in Ljóðmæli Sveinbjarnar Egilssonar, Eptir Ovidius 8, Reykjavík, 1952 : 175.



## *Bibliographie*

- Aarne Antti & Stith Thompson, *Types of Folktales. A classification and bibliography*, 'FF Communications' N:o 184, Helsinki 1973.
- Björnsson Árni, *Hvað merkir þjóðtrú?*, in *Skírnir*, 170.ár (vor 1996)
- Certeau (de) Michel, *L'invention du quotidien. 1, arts de faire*, éd. Gallimard, Paris, 1990.
- Christiansen Reidar T.H., *The migratory Legends. A proposed list of types with a systematic catalogue of the Norwegian variants*, 'FF Communications' N:o 175, Helsinki 1958,
- Derrida Jacques, *Spectres de Marx*, éd. Galilée, Paris, 1993.
- Hugason Hjalti og Jón Hnefill Aðalsteinsson *Íslensk Þjóðmenning V. Trúarhættir*, 1988.
- Óla Árni, *Reimleikar*, Reykjavík, Skuggja, 1964.
- Ottósson Kjartan G., *Fróðárundur í Eyrbyggjuí ; Draugasögur*, annan kafli in *Studia Islandica* 42, Reykjavík, 1983.
- Propp Vladimir, *Morphologie du Conte*, éd. du Seuil, Paris, 1970 (première éd. en 1928).
- Sperber Dan, *La Contagion des Idées*, éd. Odile Jacob, Paris 1996.
- Sveinsson Einar Ól., *Um Íslenzkar Þjóðsögur*, Reykjavík, Skuggja, 1940.
- Sydow, C.W.von., *Om folkets sägner. Folkeviser. Folkesagn og folkeventyr* (Nordisk kultur IX; Stockholm etc.) 1931: 96-112.
- Þórðarson Þórbergur, *Viðfjarðarundrin*, Reykjavík, Skuggja, 1945.